PlayStation

ZORK

ゾーク・ワン The Great Underground Empire

ACTIVISION® SE SHOEISHA

ZORK I ゾーク・ワン The Great Underground Empire

このたびは「ゾーク・ワン」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイする前に、この解説書を良くお読みいただいた上、正しい使用方法でご愛用ください。
なお本書は大切に保管してください。

目次

ゲームの目的・・・3
基本画面・・・3
操作方法・・・4
モード選択アイコンについて・・・5
入力文の作成方法・・・5
システムについて・・・10
モード設定について・・・11
MAPについて・・・11
アイテム/宝物の紹介（抜粋）・・・12
地下迷宮を冒険するためのヒント・・・13
泥棒に注意！・・・14
テキストアドベンチャーゲームの楽しみかた・・・15

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
SLPS 00271

ZORK

ゾーク・ワン

The Great Underground Empire

クエンダー帝国の王ダンカンスラックスは、戦好きの王として知られていた。

彼は近隣の王国を片っ端から侵略し、三年の内に大いなる海とコバリ砂漠に挟まれた土地をほぼ掌握する帝国を築き上げた。

そんなおりのことである。彼は侵略した新天地の地下に不思議な住民たちの住む巨大な洞窟を発見した。

この偉大なる洞窟は、王の心をとらえ、ついには彼を途方もなく広大な地下帝国の建造へとすすませたのだった。

ダンカンスラックス王の死後。"フラットヘッド"という奇妙な姓をもつ彼の子孫が帝国を支配した。だが、彼らの長年にも及ぶ膨大な浪費と悪政のために、帝国は崩壊の道をたどるのであった。

崩壊した地下帝国には魔物が君臨し、その中には今もなお帝国の財宝が眠っている。

そのすべてを集めたとき、さらなる扉が開かれる・・・。

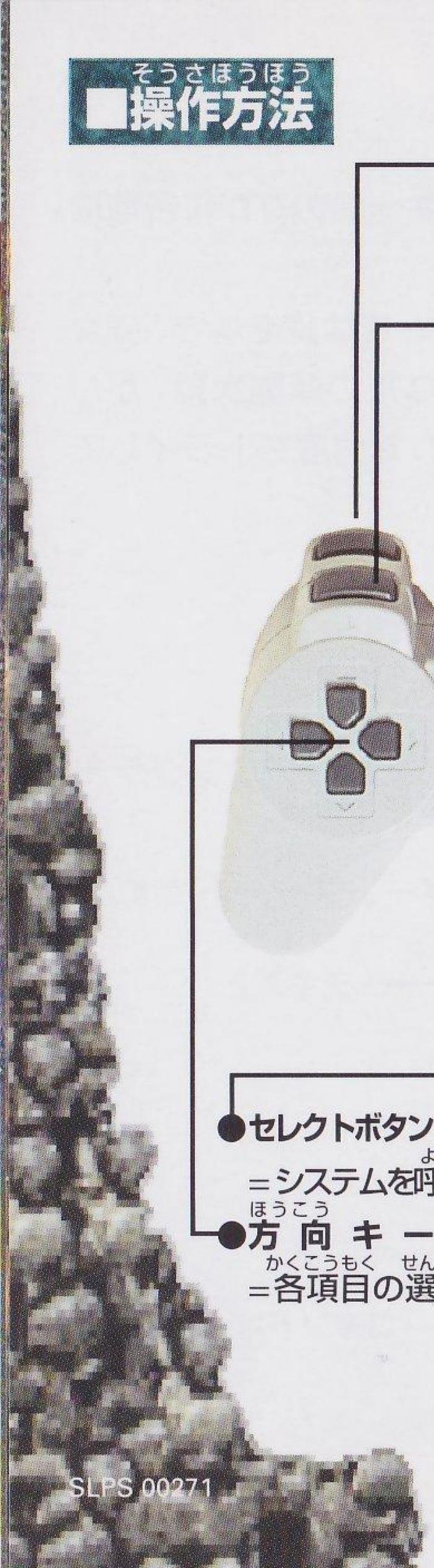
■ゲームの目的

今回、ZORK Iの目的は、白い家のなかにあるトロフィーケースのなかに各地に散らばっている宝物を全て納めることです。
宝物を手にいれるためには、あるときは怪物と戦い、あるときは謎を解き、様々な難問をクリアしていかなければなりません。全てはあなたの頭脳次第。がんばってスコアをあげていき、スコア満点（350点）目指して何度もトライしてください。

■基本画面

オープニングデモ中にスタートボタンを押す、もしくはオープニングデモ終了後に自動的にタイトル画面になります。
タイトル画面でスタートボタンを押すと基本画面になりゲームスタートです。

■操作方法



●L2ボタン
＝テキストを上方向にスクロールさせる。
（オブジェクトモード以外）

●L1ボタン
＝テキストを下方向にスクロールさせる。
（オブジェクトモード以外）

●R2ボタン
＝以前入力した文を古い順に表示

●R1ボタン
＝以前入力した文を新しい順に表示

●△ボタン
＝助詞アイコンを呼び出す
（文章入力中のみ）

●○ボタン
＝各項目の決定

●×ボタン
＝キャンセル

●□ボタン
＝決定/修正アイコンを呼び出す
（文章入力中のみ）

●セレクトボタン
＝システムを呼び出す

●方向キー
＝各項目の選択、カーソルの移動

●スタートボタン
＝MAPを直接呼び出す

※オブジェクトコマンド実行時はカーソルの移動でテキストを上下にスクロールさせることができます。

SLPS 00271

■モード選択アイコンについて

モード選択アイコンはプレイヤーの自由な入力を可能にします。プレイヤーはこのモード選択アイコンから単語、助詞、動詞をつなぎあわせていくことで入力文を作成していくことができます。

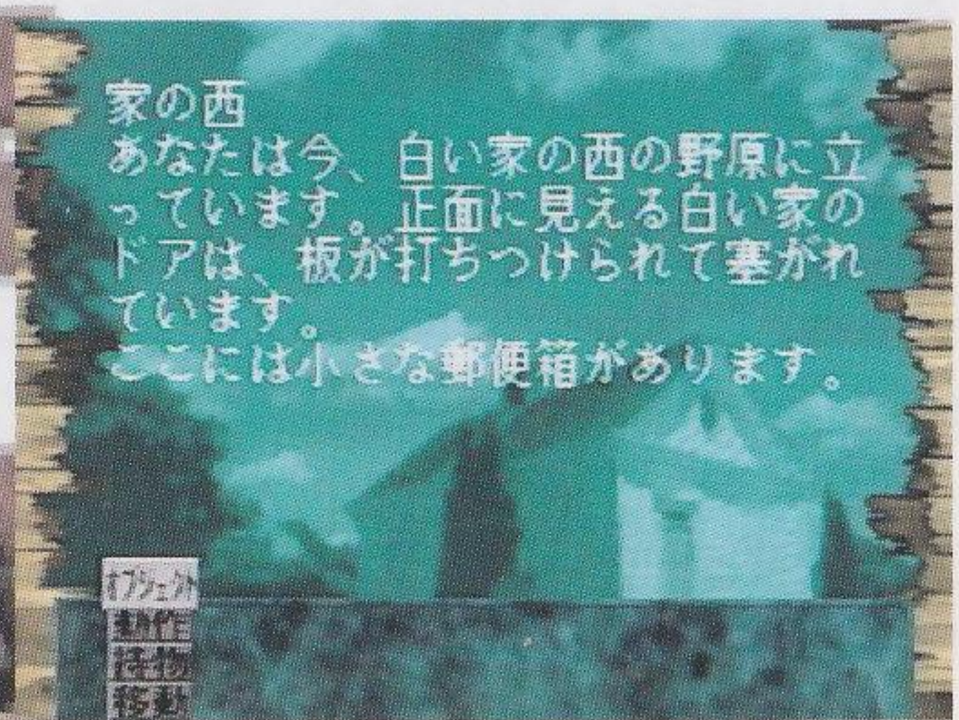
●オブジェクト＝テキストから名詞を選択します。
落ちているアイテムを取るときもここから選択します。
名詞の例：「郵便箱」、「隠し扉」、「サイクロプス」など

●動作＝動詞、１文字入力、登録語などを選択します。
動詞の例：「開ける」、「攻撃する」、「火をつける」など

●持物＝プレイヤーが入手したアイテムを選択します。
アイテムの例：「妖精の剣」、「黄銅のランプ」、「空気ポンプ」など

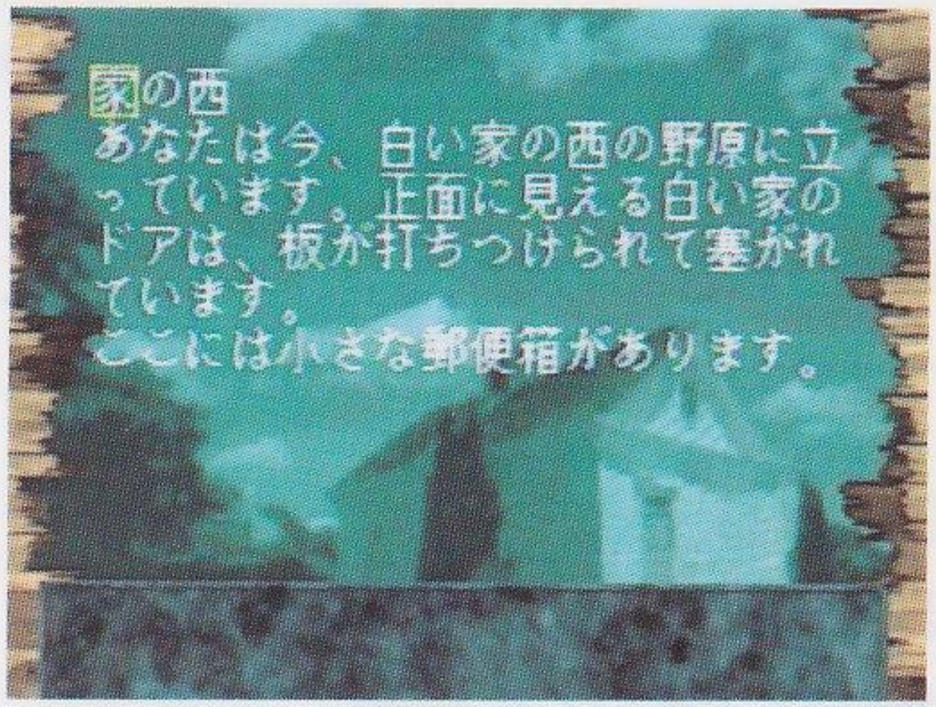
●移動＝場所を移動する文を作成するときに選択します。
移動の例：「西へ行く」、「南東へ行く」、「登る」、「降りる」など

■入力文の作成方法

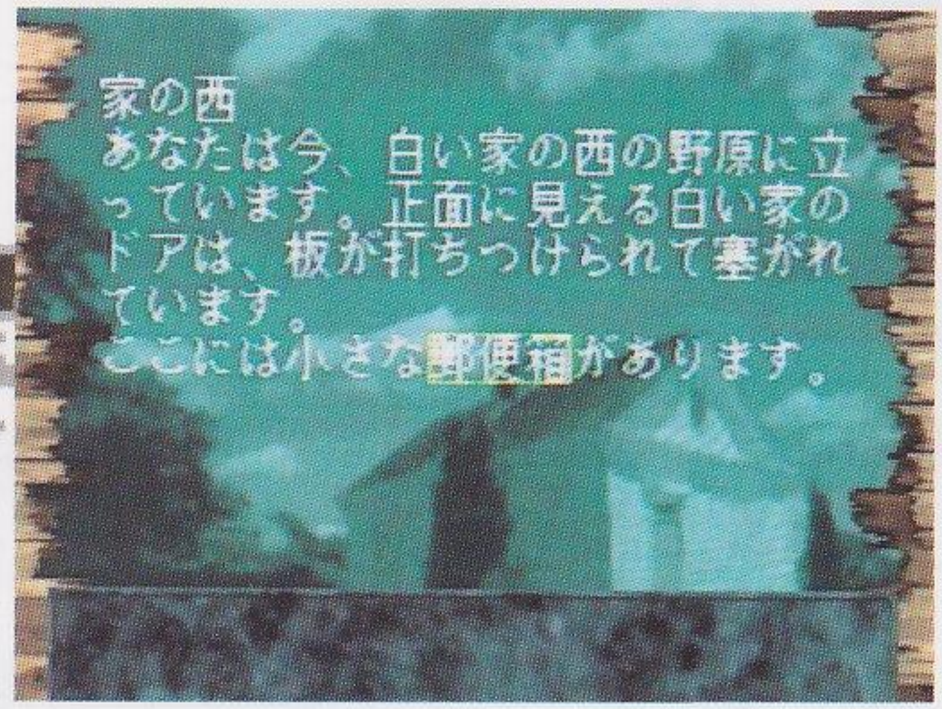


例１：「郵便箱を開ける」という入力を行う場合

1.モード選択アイコンの「オブジェクト」を選択します。

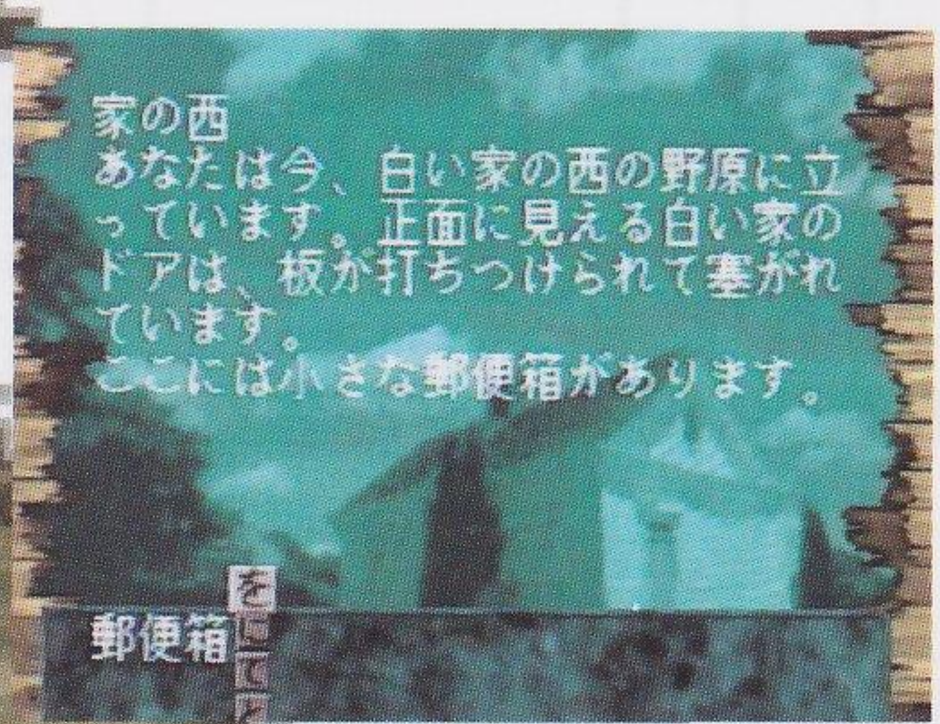


2.テキストにカーソルが出現します。

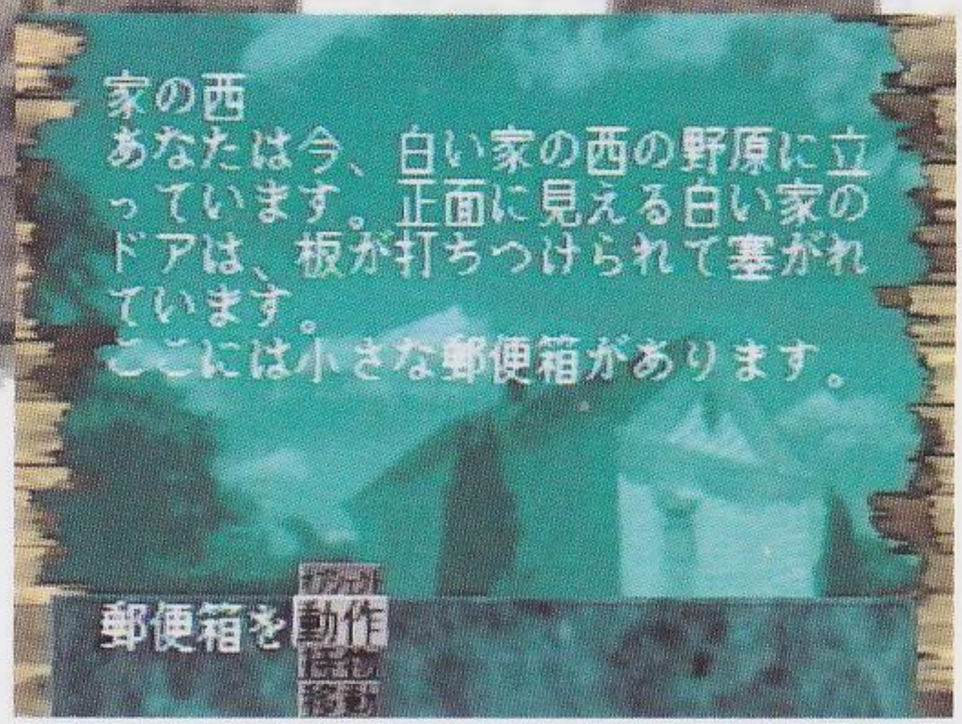


3.方向キーを使い、カーソルを「郵便箱」と表示されている場所へ合わせます。

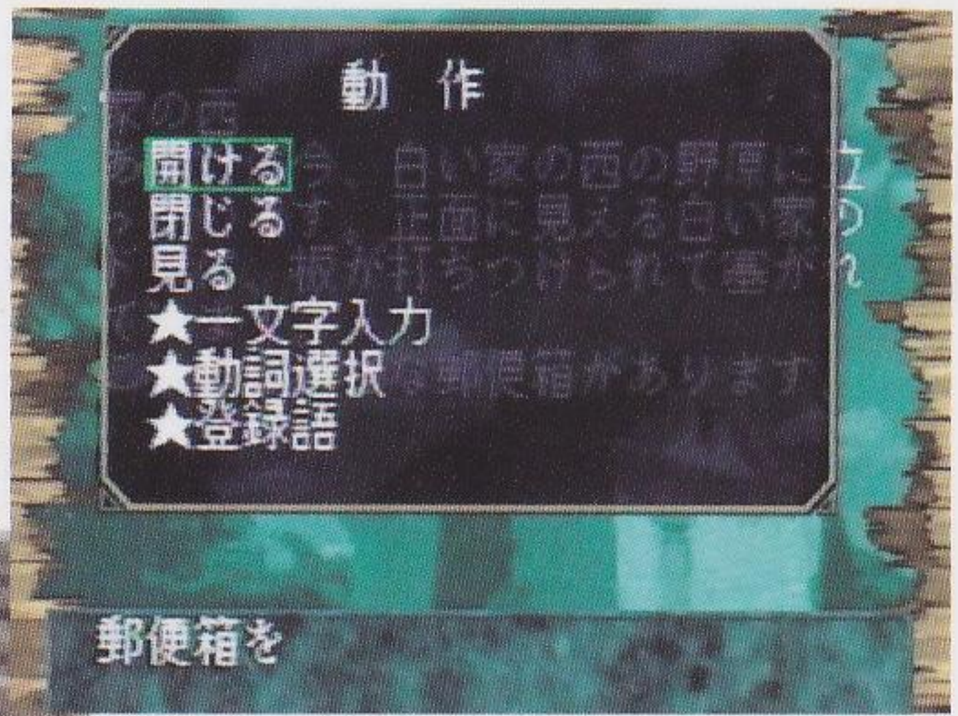
※選択できる単語にカーソルを合わせるとカーソルの色が青から黄色にかわります。



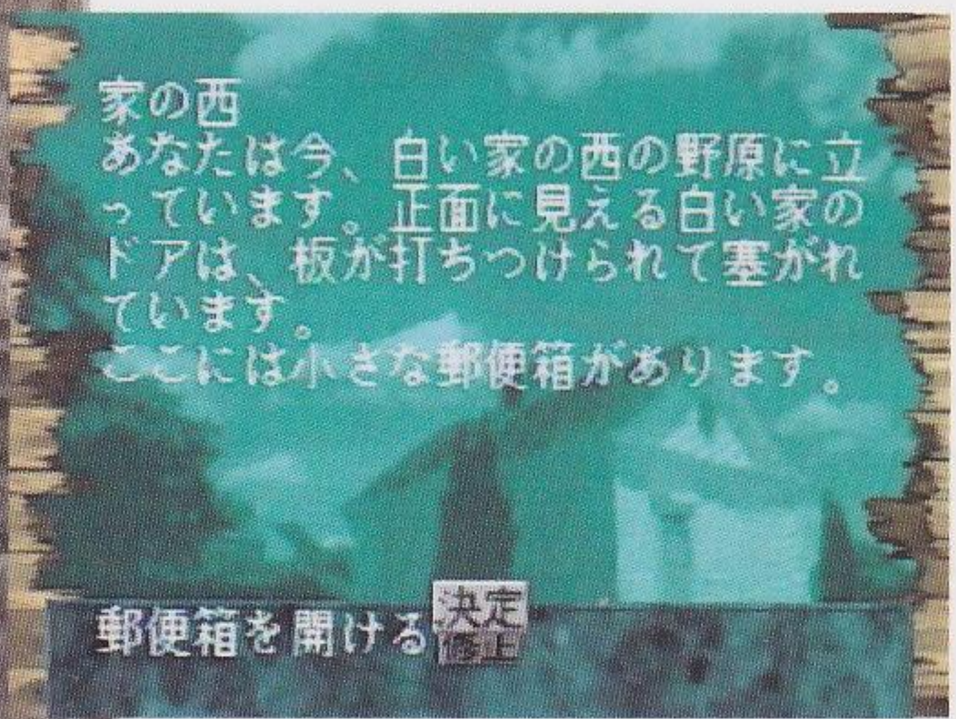
4.○ボタンを押すと選択され、選択された文字がコマンドボックスに表示されます。その後助詞アイコンが表示されます。この場合は「を」を選んで○ボタンを押して決定します。



5.次にモード選択アイコンが再度表示されるので、今度は「動作」を選びます。

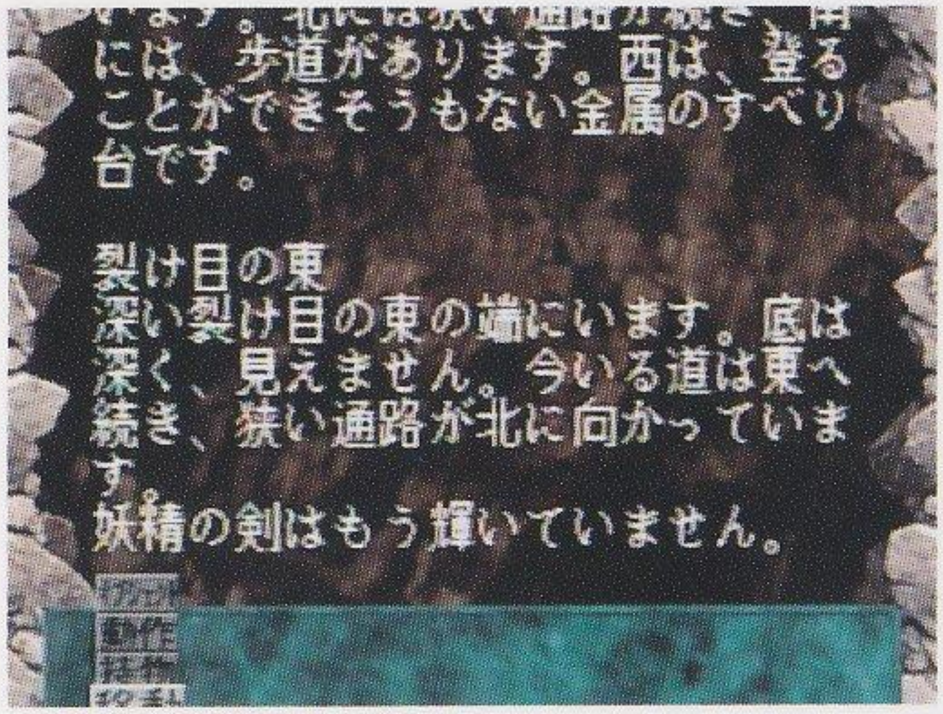


6.「動作」を選択するウインドウが出現します。ここでは方向キーで「開ける」にカーソルを合わせます。

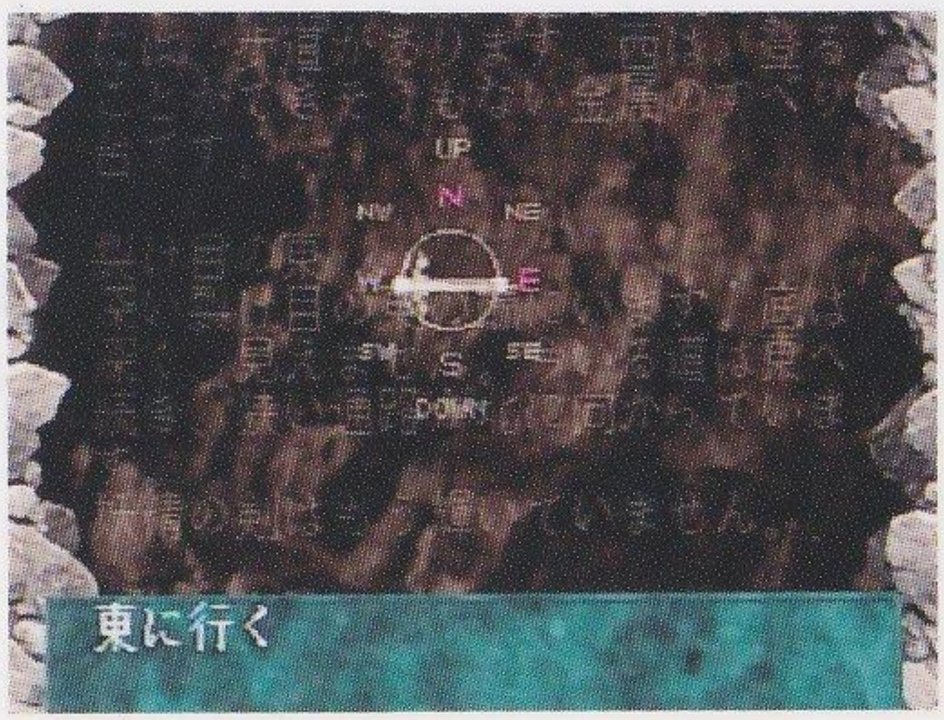


7.○ボタンを押すと選択され、決定か修正かを選ぶアイコンが表示されます。決定を選択し、○ボタンを押すと入力終了です。

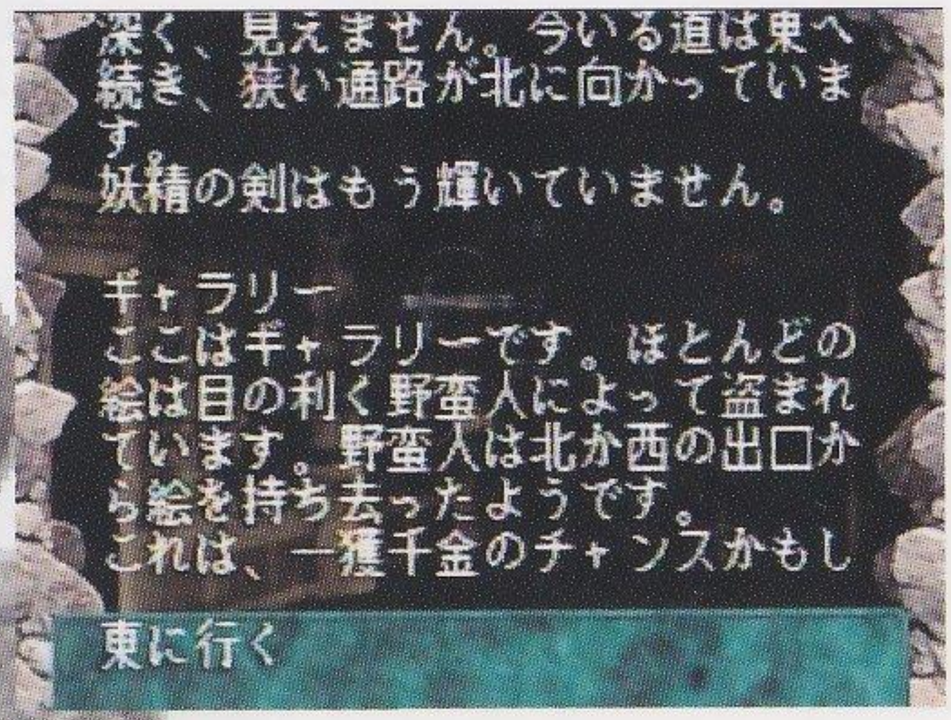
例2:「東へ行く」という入力を行う場合



1.モード選択アイコンで「移動」を選び、移動モードに入ります。



2.移動モードでは画面中央に方向アイコンが出現します。方向アイコンの剣を方向キーで動かし、剣の先を「E」に合わせます。

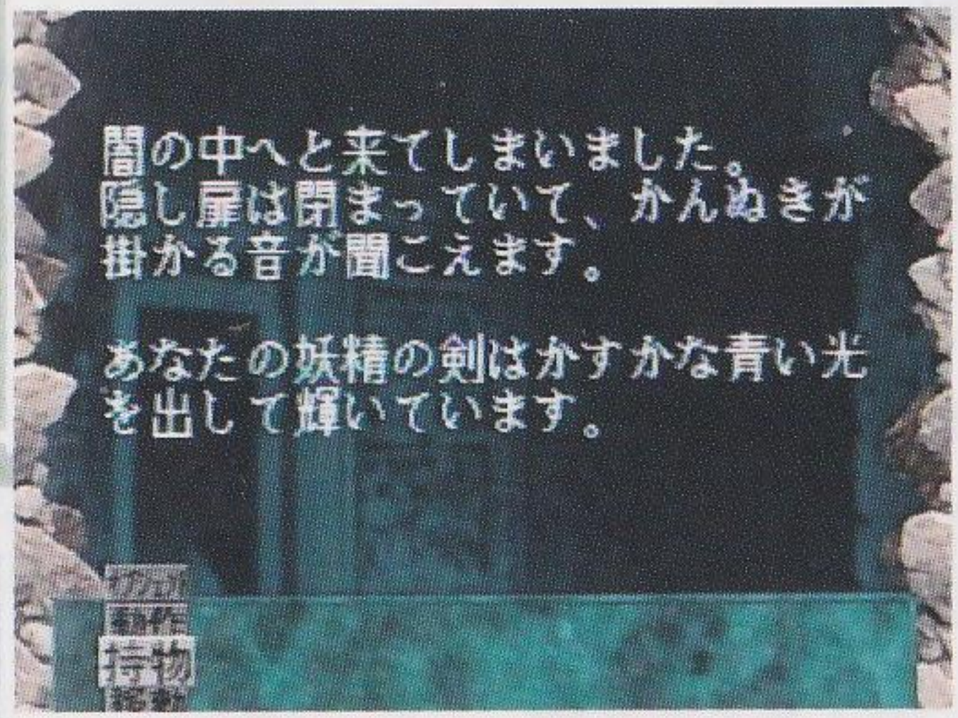


3.○ボタンで決定すると自動的に入力エリアに「東へ行く」という文が表示され、入力終了です。

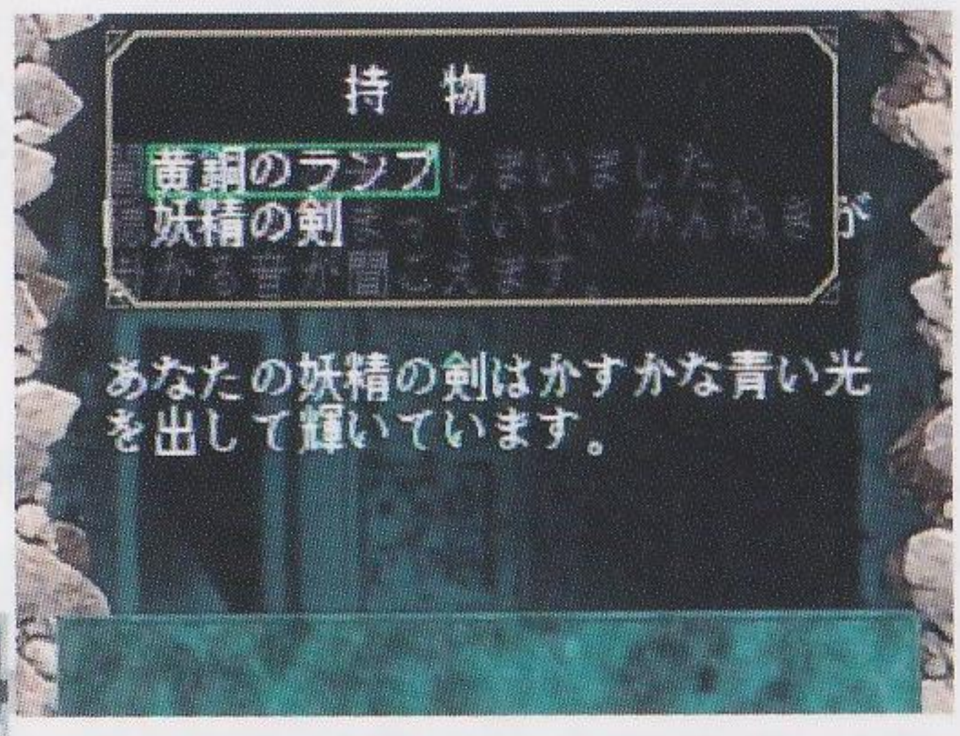
なお、このモードは連続しますので移動を頻繁に行う場合に便利です。

×ボタンを押すとモード選択アイコンの画面に戻ることができます。

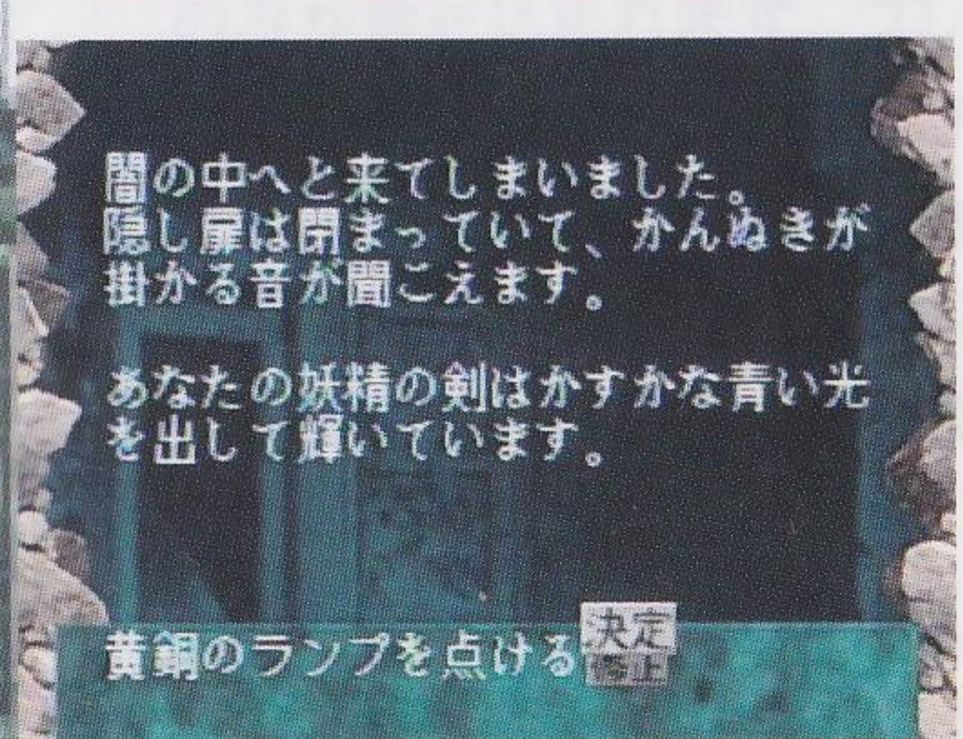
例3:「黄銅のランプを点ける」という入力を行う場合



1.モード選択アイコンで「持物」を選びます。



2.持物を選択するウインドウが出現します。(ここでは「●●を取る」という入力でプレイヤーが入手したアイテムのみ表示されます。)カーソルを「黄銅のランプ」に合わせ、○ボタンで選択します。



3.次に助詞アイコンが表示され、「を」を選択し、例1同様にモード選択アイコンで「動作」を選択、動作ウインドウで「点ける」を選択します。最後に決定を選択し、○ボタンを押すと入力終了です。

前出を基本とし、他にも
「トロルを妖精の剣で攻撃する」などといった組み合わせも可能です。
ただし入力文は1文入力のみ対応しており、2つの文をつなぐ複合文には対応していません。

入力できる文の例：●●を●●する。/●●に●●で●●する。
入力できない文の例：●●を●●して●●を●●する。

さらに入力文作成後にセレクトボタンを押し、システムで登録を選ぶと作成した入力文を登録することができます。

■システムについて

モード選択アイコンが表示されている間にセレクトボタンを押すとシステムメニューが表示されます。各項目を方向キーで選択し、○ボタンを押して決定します。

●登　　録＝入力文を登録します。
●セ　ー　ブ＝プレイ中のデータをセーブします。(5つのエリアにセーブ可能) ※
●ロ　ー　ド＝前にセーブしたデータをロードします。※
●ス　コ　ア＝プレイヤーの現在のスコアを表示します。
●モ ー ド 設 定＝モード設定を表示します。
●ガ　イ　ド＝プレイ方法のガイドを表示します。
●B　G　M＝BGMのON/OFFを選択します。
●効　果　音＝効果音のON/OFFを選択します。
●音　　響＝サウンドのステレオ/モノラルの切り替えを選択します。
●M　A　P＝MAPを表示します。

※別売のメモリーカードが必要です。(1つのエリアに対し1ブロックの空きが必要) なお、このゲームではプレイステーション本体の差込口1にのみ対応しております。それ以外の差込口に差し込んで使用することはおやめください。

SLPS 00271

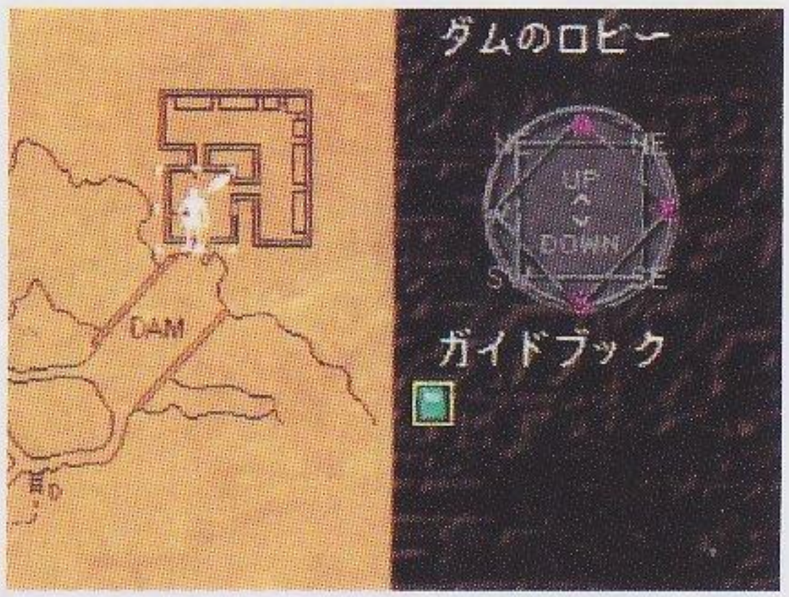
■モード設定について

モード設定では各項目を調整することによりゲームの進行をよりスムーズに進めることができます。

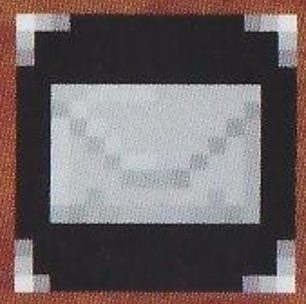
○**画面効果**＝外枠グラフィックのモーフィングの演出の有無を選択します。
○**外枠**＝画面中のエリアを表す外枠グラフィックの有無を選択します。
○**背景**＝画面中の背景グラフィックの有無を選択します。
○**文字盤**＝コマンドボックス内の文字盤グラフィックの有無を選択します。
○**表示モード1**＝入力した文をテキストに表示するかしないかを選択します。
なお「有り」では文字の演出も追加されます。
○**表示モード2**＝メッセージの表示量を選択します。
○**表示速度**＝テキストの表示速度を選択します。

■MAPについて

MAPではプレイヤーが1度行ったことのある場所のみが書き込まれます。プレイヤーの現在位置はマークがついています。MAP中にあるカーソルを使い、書き込まれた場所へカーソルを合わせると画面右側にその場所の名前、落ちているアイテム、その場所から行ける方向が表示されます。カーソルを合わせた場所でさらに○ボタンを押すと宝物の名称が方向キーでチェックできます。



■アイテム/宝物の紹介（抜粋）



手紙

読まなくても進行に影響はないですが、最初は一応読んでおいてもいいでしょう。

妖精の剣

○○○を攻撃するために必要。危険が近づくとピカピカ光ります。

黄銅のランプ

地下迷宮を照らす序盤の必需品。多用すると消えてしまうので注意が必要です。

たいまつ

地下迷宮を照らす第2のアイテムであり宝物のひとつ。なぜか永遠に消えない。ガス室に持っていくのは注意!!

プラチナの棒

うるさい部屋にある宝物。なにを入力してもこだまするこの部屋は「目には目を」の精神で。

ぜんまい仕掛けのカナリヤ

卵から無傷で取り出すと手に入る宝物。そんなことができるヤツは泥棒しかいない!?

魔法のボート

すごく穴の空きやすいボート。乗るときはとがったものを持っていてはダメです。

空気ポンプ

あるものを膨らませるために必要です。

黒い本

祈りの言葉が示されている重要な本。良く読めばいくつかの重要なヒントが隠されています。

シャベル

埋まっている宝物を掘り出すのに必要。しかし砂地でなければ掘れません。

このほかにも様々なアイテム、宝物があります。宝物のなかには本当にこれが宝物？と思うようなものもあります。そんなときはBGMに注意してください。宝物を取った時には宝物入手ミュージックがながれます。

■地下迷宮を冒険するためのヒント

・暗闇では必ず明かりが必要です。明かりを絶やさないよう注意しましょう。

・このゲームには時間の概念があります。何も行動しなければ時間は経ちませんが、何か行動するとたとえそれが無意味な行動であっても時間が経過してしまいます。黄銅のランプやローソクの残りには気をつけましょう。

・動詞ウインドウで動詞を選ぶ際にリストアップされた動詞だけにたよらず1文字入力での入力も積極的にためしてみましょう。

・解法は1つではありません。しかし、大切な宝物を壊したり、黄銅のランプやろうそくの明りが消えてしまった場合は350点のスコアは出せません。素直にやり直すべきでしょう。

・炭坑や迷宮にはMAPに示されない迷路があります。ここは自分で地図を作ることをおすすめします。

・ゆうれいをおとなしくさせるには黄銅のベル、黒い本、○○○○が必要です。もしも○○○○の火がきえてしまったら紙マッチで火をつけましょう。

・持ち物には大きさと重さがあります。不必要なものは持たないよう心掛けましょう。

・黒い本にはサイクロプスを追い払うことができる、ある言葉が隠されています。それ以外の方法もありますがこの言葉は知っておくと便利です。

・宝物は探すだけではありません。自分で作ることもあります。ダイヤモンドの原料は○○ですね？

・青い鳥は探しても見つかりません。しかしぜんまいじかけのカナリアの鳴き声なら近寄ってくるかもしれません。森の場所のどこかでためしてみましょう。

■泥棒に注意！

-----地下には泥棒がいます。-----

泥棒はつねにゾーク世界をさまよい、落ちているアイテムや宝物を持ち去ります。本来落ちているアイテムや宝物がないというときはMAPをみて探してみましょう。どこかに落ちているはずです。どこを探してもない！という場合には迷路や炭抗をくまなく探してみましょう。ここではMAP上に表示がされませんので実際行って確かめるしかありません。なおアイテムや宝物はトロフィーケースにいれておけば盗まれる心配はありません。

-----泥棒に遭遇したら-----

自分の持物がなくなっているときがあります。即チェックしましょう。もしなくなっていたらその時も同様、いろいろな場所を探してみましょう。
泥棒は攻撃することができますが、宝の部屋以外の場所では必ず負けてしまいます。なおかつ泥棒はある宝物を取るために必要です。攻撃をしかけるのはその後にしましょう。

テキストアドベンチャーゲームの楽しみかた

「ZORK I」はテキストアドベンチャーゲームというジャンルに所属するゲームです。テキストアドベンチャーゲームとは、プレイヤーの行動によって様々な謎を解いていき、テキストで表示されている状況を変え、進めていくことが目的のゲームです。

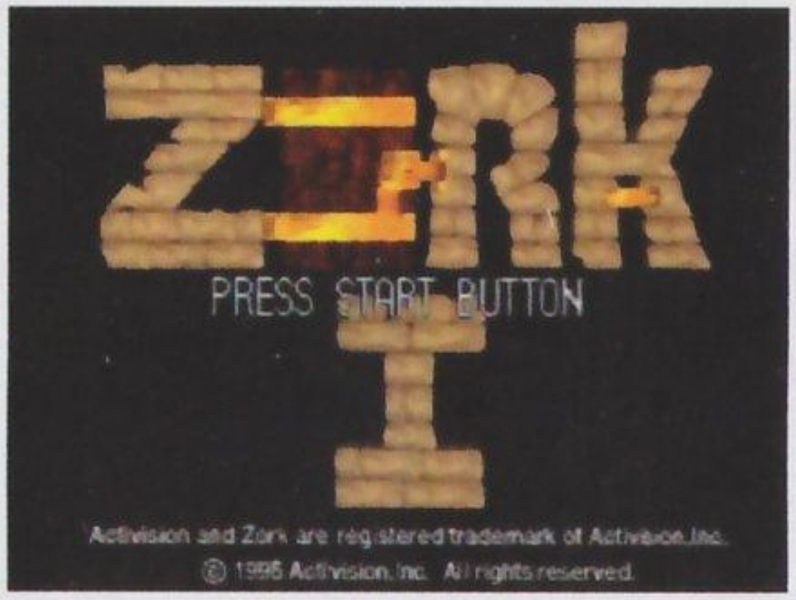
近年のテキストタイプのゲームといえば、サウンドノベルタイプのように最初から用意されたストーリーを読み進めていくタイプのゲームを想像されるかたも多いと思いますが、「ZORK I」はサウンドノベルタイプと全く違うタイプのゲームです。

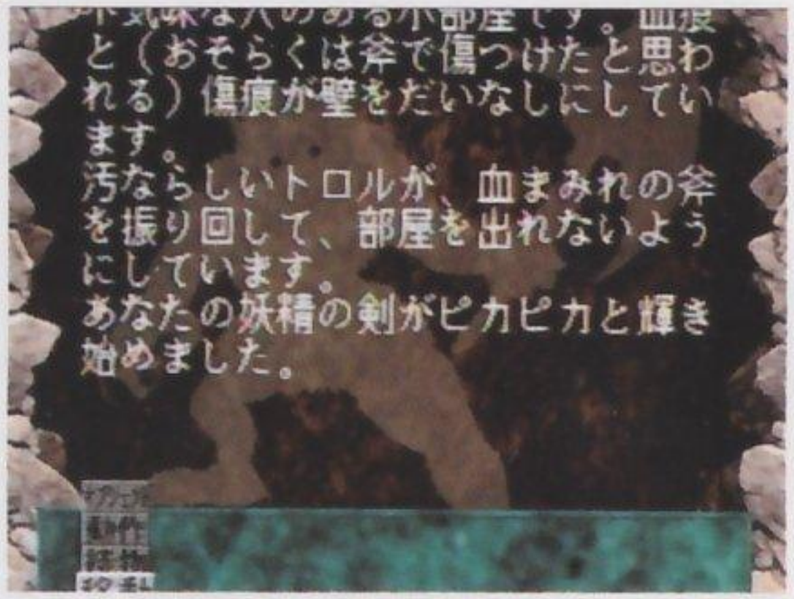
「ZORK I」のおもしろさはシナリオとの「対話」につきます。このゲームはプレイヤーが入力する、かなりの日常動作を理解します。そしてプレイヤーは様々な対話をシナリオと行うことができるのです。

あなたはその対話にのめりこみ、気がつくとあなたのなかに自分だけの物語ができているのです。

今回シナリオ自体はオリジナル版をほぼ忠実に移植してあります。したがってオリジナル同様、かなり難易度の高い内容になっていますので、エンディングまで辿り着くことは困難を極めるでしょう。
しかし、自分のほぼ自由な行動にシナリオがなにかしらの返答をしてくれるというそのおもしろさに気がつけばきっとあなたも「ZORK I」の虜になっているはずです。

プレイ後にはきっと自分だけの物語が頭に浮かんでいるはずです。
さあ、コーヒーでも飲みながら、知的なパズルを解くようにゆっくりとゲームを楽しんでください。





ZORK I was converted to PlayStation by:

Producer:Koji Hayami / Kohei Ozaki

Director:Kohei Ozaki

Development Staff:Hiroyasu Ikeuti

Main Program:Akira Morino

Interface Program:Koji Saito

Graphic Design :Hideyuki Imaizumi

Sound Effect:Hajime Asano

Music:Yuzo Koshiro / Motohiro Kawasima

Technical Support:H.A.Trot / Ryunosuke Oshima / Koji Noguti / Yoshinori Ono

Original Game Authors are, Dave Lebling & Marc Blank

SLPS 00271

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

ユーザーのみなさまへ

商品の開発・生産・検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作など起こすような場合、弊社お問い合わせ先までご連絡いただけますようお願いいたします。なお、ゲームのヒント、解法などゲーム内容に関するご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

株式会社翔泳社

お問い合わせ先 ：TEL03-5411-3027 FAX03-5411-3037

SLPS 00271

Activision and Zork are registered trademarks of Activision, Inc.
©1996 Activision, Inc. All rights reserved.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.